*Ольга Викторовна Садовая*

**Использованиеинтернет ресурсов на уроках химии в условиях внедрения ФГОС**

муниципальное автономное общеобразовательное учреждение гимназия № 2

муниципального образования город Новороссийск

учитель химии

г. Новороссийск

В условиях реализации ФГОС внедрение в современной школе информационно-коммуникационных технологий позволяет осуществлять образовательную деятельность в формах отличных от традиционных. Учитель должен понимать, что его профессиональная деятельность станет более насыщенной и интересной, если она будет опираться на использование средств и ресурсов, предоставляемых компьютерной сетью Интернет. Интернет служит инструментом для развития личности обучающегося, готовит его к самостоятельной продуктивной деятельности в условиях современного информационного общества: развивает мышление, эстетическое воспитание, формирует умение принимать правильное решение или предлагать варианты в сложной ситуации, развивает умение осуществлять экспериментально-исследовательскую деятельность. Задачей учителя является необходимость определиться с организацией образовательного процесса. При этом необходимо использовать следующие принципы:

- свободный выбор ребенком видов и сфер деятельности;

- ориентация на личностные интересы, потребности, способности ребенка;

- возможность свободного самоопределения и самореализации ребенка;

- единство обучения, воспитания, развития;

- практико-деятельностная основа учебного процесса.

Одной из целей новых ФГОС стало раскрытие личности ребенка, его талантов, способности к самообучению. Известно, что в последнее время широкое применение в обучении находят электронные дидактические материалы, однако, большая их часть предлагается в готовом виде, без возможности внесения изменений в содержание материала, это создает трудности в использовании этих материалов в процессе обучения. У меня, как творческого учителя, возникает желание сделать что-то самой, активизировать моих учеников создавать свои собственные работы и организовать образовательную деятельность с использованием интернет ресурсов.

Для формирования у учащихся универсальных учебных действия на уроках я пользуюсь специальными онлайн сервисами для создания собственных дидактических интерактивных материалов, которые соответствуют особенностям моих учеников. В своей педагогической деятельности я использую сервис LearningApps.org, который является приложением Web 2.0 и служит для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Сервис позволяет мне легко и удобно создавать электронные интерактивные упражнения разного вида, а при наличии интерактивной доски обучение получает большую «интересность» за счет красивых заданий:

**-Викторина и викторина с выбором правильного ответа.** Можно создавать вопросы с возможностью задать несколько правильных ответов или только одного правильного ответа. Присутствует возможность вставки мультимедийного контента: изображения, аудиоматериалы и видеоматериалы

**-Выделить слова.** Слова надо выделить мышью в тексте. Например, это могут быть слова с орфографическими ошибками, слова определённой части речи или термины, не соответствующие определению

**-Слова из букв**. Обучающая игра, суть которой состоит в составлении слова из букв, расположенных в сетке рядом друг с другом. Слова можно располагать не только по вертикали и горизонтали, но и по диагонали.

**-Игра «Парочки»** Суть игры: поочерёдно открываются пары табличек; задача обучающегося – определить соответствуют ли таблички друг другу.

-**Классификация**. Можно создать от двух до четырёх групп, с которыми надо соотнести различные элементы.

**-Найти на карте.** Шаблон позволяет использовать Карты Google (maps.google).-**Найти пару.** С помощью этого шаблона можно создавать упражнения, в которых необходимо найти пару: текст или картинка, видео или аудио

**-Пазл «Угадай-ка».** Суть упражнения заключается в том, что необходимо распределить понятия или события по соответствующим группам. -**Соответствия в сетке.** Суть выполняемых действий: надо перетащить мышкой объекты из одной части поля в другую, совместив их с соответствующими объектами.

**-Сортировка картинок.** Данное упражнение позволяет маркировать определённые элементы изображений точками. Прекрасно подходит для работы по иллюстрации, схеме, карте, диаграмме.

**-Таблица соответствия.** Позволяет выстраивать ряды соответствий сразу по разным признакам (категориям)

**-Расставить по порядку.** Требуется расположить таблички в правильном порядке, перетаскивая их мышью.

**-Хронологическая линейка.** В этом шаблоне последовательность дополнена возможностью установки дат для соотнесения с ними тех или иных исторических эпох, событий, этапов развития.

**-Викторина с вводом текста.** В одном шаблоне можно объединить сразу несколько последовательно выполняемых заданий, ответы на которые надо не выбирать из готовых вариантов, а вводить самостоятельно. Наиболее очевидный путь использования этого шаблона – ребусы и подобные им занимательные задания.

**-Заполнить пропуски.** Цель этой игры заключается в том, чтобы заполнить все пропуски любыми фразами или данными из выпадающего списка.

**-Заполнить таблицу.** По заданию таблицу надо заполнить правильными данными.

**-Кроссворд.**

**-Многопользовательская викторина**. Суть данного упражнения заключается в следующем, упражнение позволяет игрокам выбирать для ответа вопросы из различных категорий и разного уровня сложности.

**-Где находится это?** На картинке (схеме, карте, иллюстрации, чертеже) маркируются элементы. Игра состоит в том, чтобы правильно и быстро найти нужные элементы.

**-Оцените.** Задание состоит в том, чтобы дать правильную оценку чего-либо: размера, массы, расстояния, возраста.

**-Папка Challenge** (Вызов). Игра-соревнование, в начале которой участник «бросает вызов» компьютеру или реальному участнику чата, пригласив его в игру, например, кому-то из одноклассников.

Сервис предоставляет еще одну уникальную возможность:

- создавать аккаунты учащихся;

- объединять учащихся в виртуальный класс;

- использовать класс для дистанционного обучения;

- создавать пособия самими учащимися, что реализует их творческие способности;

- повышает мотивации учащихся;

- отслеживать прохождение учениками предложенных учителем заданий и созданные ими в ходе проектной деятельности приложения. А это очень хорошо вписывается в идеи ФГОС.

С помощью шаблонов сервиса мною были созданы практические и контрольные части учебного модуля по теме: «Классы неорганических соединений», что позволило диагностировать уровень сформированности специальных способностей у учащихся по теме. Создав аккаунты для учеников, предложила им создать свои приложения. Ребята с воодушевлением принялись за работу и создали свой собственный банк учебных материалов по предмету.

Еще один интересный онлайн-сервис PowToon, который мы используем вместе с учениками, предназначен для создания анимированных презентаций в технологии Скрайбинга. В сервисе предусмотрено несколько вариантов анимации текста на слайдах: написание текста от руки, последовательное появление букв, а также простые варианты анимации текста, к которым мы привыкли в программе PowerPoint. Велика библиотека анимированных изображений: модели разных человечков в векторной графике и множество элементов инфографики. Скрайбинг подойдет для объяснения нового материала и проверки усвоенного, может быть использован как средство обобщения изученного, как домашнее задание, как "мозговой штурм" и рефлексия на уроке.

Наиболее перспективно использование скрайб-презентаций в проектной деятельности. В своей работе на протяжении последних лет я применяю метод информационных проектов во внеурочной деятельности. Благодаря возможностям данного сервиса ребята выполнили проекты по темам: «История развития химии», «Химическое производство», «Химия в быту», «Химия и здоровье», «Жизнь и деятельность великих химиков», «Химия и экология».

Для того чтобы выполнить проект с использованием сервиса PoowToon необходимо:

1. Выбрать тему презентации. Тема должна хорошо иллюстрироваться. Создать команду для работы над презентацией. Достаточно подобрать команду из 2 - 3 учащихся и руководителя (педагог).

2. Подобрать материал по теме презентации. Собрать и проанализировать информацию по теме, составить план, определить последовательность, что и зачем будем рассказывать, составить текст.

3. Визуализация, общая композиция. Разбить текст на абзацы и к каждому сделать 2-3 образа-картины. Продумать, как эти картины будут превращаться в композицию, как из одной картины появится другая и как это соотносится с текстом. Что будет главным образом, а что вспомогательными?

4. Создать эскизы презентации.

5. Обсудить текст и эскизы в команде. Определить, что оставить, дополнить или убрать.

6. Нарисовать и снять ход рисования на камеру, телефон, планшет или фотоаппарат в режиме видеосъемки. Можно использовать интерактивную доску.

7. Обработать видео и скорректировать текст под него.

8. Наложить звук, добавить фоновую музыку.

Таким образом, используемые ресурсы способствует формированию нового типа учащихся, обладающего набором универсальных учебных действий, готового к сотрудничеству и взаимодействию, наделённого опытом самообразования.

Список используемой литературы

1. Сайт LearningApps.org // LearningsApps [Электронный ресурс] - Режим доступа: http://learningapps.org/

2. Коротенков, Ю. Г. Информационная образовательная среда основной школы. [Электронный ресурс]: учеб.пособие / Коротенков Ю. Г. / Академия АйТи – Москва - Режим доступа: http://eor. it. ru/eor/file. php/1/metod\_material/Uchebnoe\_posobie\_IOS. pdf — 29.04.13.

3. Сервис PowToon. Мастер класс «Скрайбинг». Электронный ресурс – Режимдоступа : https://sites.google.com/site/mkskrajbing/servis-powtoon

e-mail: ollga.71@mail.ru